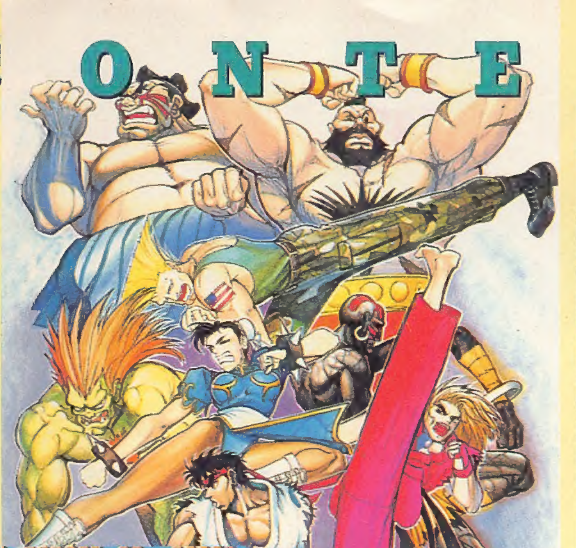
ストリートファイターII 読本

必勝!お助け編

Theスーパーファミコン8月7日・21日号特別付録

●カプコン●発売中 ●9,800円(税別) ●16M

CONTENTS



ストリートファイターII

リュウ・ケンの波動昇龍拳を破るには？ …………… 3

待ちガイルに勝てない！ …………… 4

防御のコツがわかりません …………… 6

ボーナスでパーフェクトがとれない！ …………… 7

春麗の鷹爪脚に困っています …………… 8

コンピュータの本田に勝てない！ …………… 10

コンピュータザンギに勝てない！ …………… 10

リュウ・ケンラッシュを防ぐには？ …………… 11

ダルシムに近づけない！ …………… 12

ヨガファイヤーハメからの脱出 …………… 12

ハメ技を返すには？ …………… 13

ストII用語事典 …………… 14

ヒキョーなヤツ　その① …………… 5

ヒキョーなヤツ　その② …………… 8

ヒキョーなヤツ　その③ …………… 10

今回の「ストリートファイターII」読本のサブタイトルは〝必勝！お助け編〟。ストII道場宛に寄せられた読者諸君の魂の叫びに、バッチリお答えしていくぞ。いままでコテンパンにやられていたアイツにも、これを読めば勝てるようになる！

Q リュウ・ケンの波動昇龍拳を破るには?

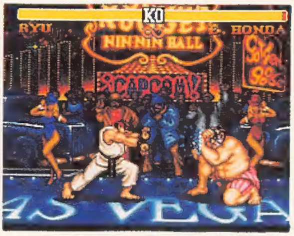
友達はケン、僕はガイルを使っているのですが、いつも負けてしまいます。
　その友達は画面端に僕のガイルを追い詰め、波動拳を飛び越えたところを昇龍拳で撃ち落とすという技を使います。
　別の友達に聞くと「それは破れない」と言われてしまいました。波動昇龍拳を破るには、どうしたらいいのでしょうか?

（大阪府／河口雅和）

A 相手の波動拳を先読みしろ!

もっと速く飛べ!

　そんなのは、波動拳を先読みして撃つ直前に飛び込んでしまえばいいのだ。固まっている相手に怒りのパンチをお見舞しろ!
　相手が波動拳を撃ったのを確認してからジャンプしているようではダメだぞ。



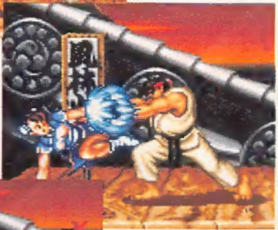
画面端に追い込まれると不利。相手がリュウ・ケンの場合は、画面の中央で闘おう。

波動拳のモーションが見えたか見えないか、というタイミングで飛び込め!

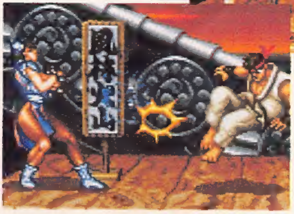
相撃ち覚悟で足払い

　波動拳を撃つ際の踏み込んだ足に、しゃがみ強キックを当てる。波動拳をくらってしまうかもしれないけど、当たれば相手は必ず転倒するのだ。端に追い詰められたら、これで間合いを広げよう。

リュウ・ケンは波動拳を放つときにどうしても前足を踏み込んでしまうというクセがある。その踏み込んだ足に、しゃがみ強キック!



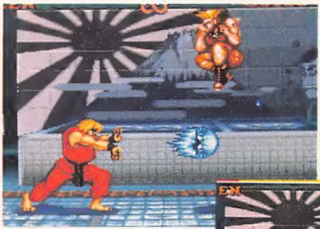
踏み込んだ足に攻撃!



相手は転倒!

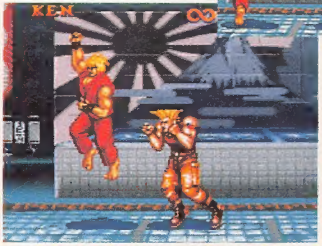
昇龍拳が当たらない位置に着地

　波動昇龍拳に絶対の自信をもっている相手は、波動拳をジャンプで避けたら必ず昇龍拳を撃ってくる。そこで昇龍拳の空振りを誘うように、少し離れた位置からジャンプするのだ。



少し離れてジャンプ

チャンス



このぐらいの距離なら、昇龍拳はギリギリ当たらない。うまくジャンプしたつもりでも、手足を伸ばしていると当たってしまうぞ。

Q 待ちガイルに勝てない!!

友達のガイルは僕より体力が多いと、すぐ下段防御の構えをとって勝負をタイムオーバーの判定にもち込みます。むやみに突っ込めばサマーソルトかバックナックルのエジキになってしまうので、なかなか勝つことができません。

この下段防御の戦法を破るには、どのような攻め方が効果的でしょうか？

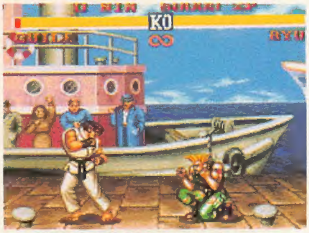
（神奈川県／9841よ～！）

A 必殺技を放ったあとの行動を読め！

待ちガイルとは……

しゃがみ中キックをシュッシュッ！と出しながらタメを作り、飛んできたらサマーソルトで撃墜するというガイルを、ストII用語で「待ちガイル」という。

ハッキリ言って、待ちガイルはかなり手ごわい。



じっと下段防御の姿勢から動かないガイル。これほどイヤな相手もいないだろう。

空中、地上ともに、まったくスキがない。うかつに飛べば、ホレ、このとーり。

追い詰められるな！

相手を画面端に追い詰めてしゃがみ中キックをバシバシと連打することにより、タメを作りながら相手の地上攻撃を封じ込める。そしてジャンプ攻撃はサマーソルトで撃墜。これが待ちガイルの必勝パターンだ。

この戦法をとられると脱出はかなり厳しくなってしまう。追い詰められないように、なるべく画面の中央で闘うようにしよう。

そして、しゃがんでいるガイルには、どんなことがあっても絶対に絶対に、絶対に飛び込まないこと！

これじゃ相手の思うツボ！

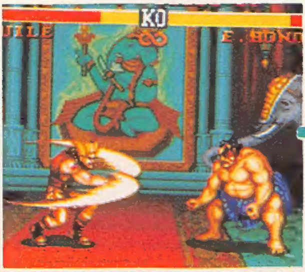
歩いて近づいても

or

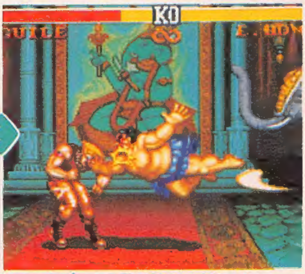
必殺技を放った直後が大チャンス！

下段防御の姿勢をとっているガイルに近づくことは、不可能だと思っていい。そこで、必殺技攻撃の直後にジャンプ攻撃。

相手にサマーソルトのタメを作る余裕を与えないように、どんどん攻めよう。



やや離れた中間の間合いでじっとしていると、ソニックブームを撃ってくる。そこで……。



ソニックブームを飛び越えて攻撃。サマーソルトは絶対にないぞ。

相手が転んでも絶対に飛び込むな

足払いで相手を転ばせても、絶対に飛び込んではいけない。なぜなら、ガイルは倒れている最中でもタメを作れるからだ。飛び込んだら起き上がりサマーソルトの絶好のカモ！

足払いでうまく転ばせたぞ。ここで一気にたたみかけたいところだが……。

起き上がりサマーソルトであっさり撃墜されてしまった。飛び込んじゃいけないのね。

起き上がり攻撃を空振りさせろ！

倒れているガイルに歩いて近づき、そこでしゃがみ攻撃をすると思わせておいて停止。これで相手の起き上がりカウンターサマーソルトの空振りを誘う。

しゃがみ攻撃を防御させて投げてしまうのもいいが、ハメ技なのであまりオススメしない。

ヒキョーなヤツ　その❶

何が頭にくるかってそりゃアンタ、ソニック投げですよ、ソニック投げ。ソニックブームを盾にして近づいてきて、防御してたらそのまま投げてしまうっつーやつですね。これは立派なハメ技でしょう。

Q 防御のコツがわかりません

倒し方はある程度わかるのですが、防御のコツがわかりません。相手の動きを見て防御するのか、それともカンを働かせて防御するのでしょうか？

また、上下の防御はどう見分けたらいいのかも、教えてください。

（埼玉県／オレ様）

A ある程度のパターンはあるよ

相手の位置によって使い分けよう

まず、上空からのジャンプ攻撃は絶対に上段防御。自分がしゃがんでいるときに相手がジャンプしたら、すぐに立ち上がって上段防御だ。春麗の鷹爪脚やザンギエフのボディプレスなどはとくにくらいやすいので注意。

上空からの攻撃は上段防御

相手が地面に立っていたら下段防御

問題なのは、相手が地面の上に立っている場合だ。この場合は上段防御か下段防御かは相手の攻撃によって変わってくる。エドモンド本田のように、立った姿勢からいきなり足元を攻めてくるヤツもいるので、相手が地上にいたらとにかく下段防御の姿勢をとっていれば間違いないだろう。

飛び込んできたら上段防御 着地したら下段防御

連続技や三段撃ちにボコボコにやられている人は、上下の使い分けがなってない証拠だ。

着地後の攻撃は足払いというパターンが多い。そこで、上段防御からすぐに下段防御。

まず相手が飛び込んできたら上段を防御する。着地後に相手がどういう行動にでるかは予想するしかないわけだが、足払いというのがセオリーだ。

そこで着地したら足払いに備えて下段を防御する。着地の瞬間に足元を攻められてしまう人は、この下段防御ができてないということだ。

上段防御

下段防御

起き上がり際はこうするといいぞ

相手に足元を攻撃され、転ばされてしまった。たたみ込まれないよう守らなくてはいけないが、起き上がりの瞬間はどうしても防御がお留守になってしまうもの。さぁどーする？

このようにすれば、起き上がり際の防御は完璧。しかし、目の前に着地するようジャンプしていきなり足払い、というヤツもいるんだけど、それは相手が上手なのだ。

起き上がりの瞬間を狙って飛び込まれ、ここでさらに攻撃をくらってしまうという人は多い。ここは素直に上段防御だ。

歩いて近づいてきたら下段防御。これでさらに転ばされるということはないぞ。

Q ボーナスステージでパーフェクトがとれない！

使用キャラガイルで、２番目のボーナスステージでどーしてもパーフェクトをとれません。弱を連射してもダメでした。どのようにすればよいのでしょうか？

対CPU戦でも２P対戦でもないですが、教えてください。

（富山県／佐藤和也）

A 強キックだけでバッチリ！

オマケ的な感は拭えないボーナステージだけど、やっぱやるからにはパーフェクトを狙いたいよね。

ガイルだったら強キックだけですべて破壊できるよーん。詳しくは写真を参考にしてね。

まず左側を立ち強キックで壊す。４回当てたら、もうそれ以上は破壊できないぞ。すぐに反対側に回り込め。

反対側でも立ち強キック。上半分が壊れたら、あとはしゃがんで強キックをバシバシ押してるだけ。これだけでバッチリ！

Q 春麗の鷹爪脚に困ってます

僕はブランカ、友達は春麗を使ってますが、鷹爪脚の対応に困ってます。

この技は頭上に落ちてくるので強パンチでは撃墜できず、エレクトリックサンダーなどで対応してもこちらが一方的にダメージを受けてしまいます。ならばローリングアタックで逃げようとしても、叩き落とされてダメージ2倍！　防御してもジャンプ中にキックボタンを連打しているのか、着地と同時に百裂（ひゃくれつ）キックを出してきます。いったいどうしたらいいの？

（埼玉県／川喜田　剛）

これが春麗の鷹爪脚だ。〝踏みつけ〟とも〝かかと踏み〟ともいわれる。

A 画面中央なら、これほどのカモはいない！

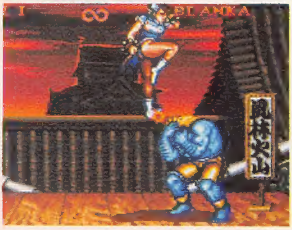
まずは素直に上段防御

まず、春麗の鷹爪脚を撃ち落とすことを考えてはいけない。この技は昇龍拳やサマーソルトといった無敵の必殺技でない限り、下から叩き落とすことはまず不可能なのだ。

ブランカの必殺技は残念ながら無敵ではないので、こちらが一方的にダメージを被（こうむ）ってしまうだけ。ここは素直に防御すること。

起き上がり際は

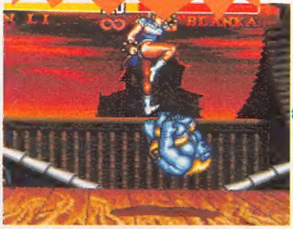
すぐ上段防御



きた、鷹爪脚！

エレクトリックサンダー！

ローリングアタック！



ダミだ、こりゃ…

ヒキョーなヤツ　その❷

こころざしが低い春麗は、すぐに中パンチ投げハメをしてくる。歩きながら中パンチをバシバシ押してるだけで、簡単に投げられてしまうのである。

こんな春麗には、本物のアッパー昇龍拳をお見舞してやれ！

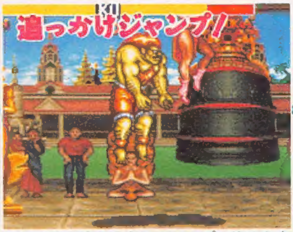
対処法その１
空中で撃墜！

まずは素直に防御する。そうすると後ろ向きに飛んでいくので、下の写真のようにすぐに追っかけジャンプ！

相手は後ろを向いているので、これなら攻め放題だ。空中投げの心配もないので、安心してジャンプしていいぞ。

まず防御

鷹爪脚の姿勢が見えたら、素直に上段防御。ここはじっと我慢の子だ。



そして後を追うようにジャンプ。後ろを向いているので、空中投げの心配はない。

空中では中キック、強キック、強パンチがオススメ。強キックが無難だろうね。

対処法その２
落ち際を狙え！

対処法１と同じく、まずは防御。そしてすぐさま後ろを向き、春麗が着地する瞬間を狙(ねら)って攻撃してやれ。といっても、２度３度と踏(ふ)みつけられる可能性もあるけどね……。

距離が近かったらかみつき、遠かったらしゃがみ強パンチかしゃがみ強キックがいいだろう。

着地してしまうと百裂キックか投げがくる可能性があるので、落ちるギリギリに撃ち落とすというのがオススメかな。

踏みつけ後を追いかけていく場合、再度踏みつけられてしまうこともあるので注意。ブランカは身体が大きいから仕方がないんだけどね……。間合いをつかもう。

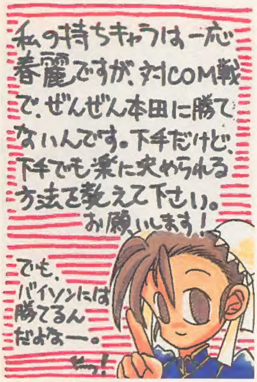
ローリングアタックはよーく考えて！

ローリングアタックは確かに対空兵器にもなるが、それは相手の攻撃よりもこちらの攻撃が速い場合のときのみ。もし相撃ちになるとダメージ２倍のオマケつきだぁ。

ローリングアタックを対空兵器に使うのは、あまりにも危険な賭(か)けといえよう。

起き上がり際にローリングアタックを使う人もいるが、攻撃をくらった時のリスクが大きすぎる。使わないほうがいいぞ。

Q コンピュータの本田に勝てません



（兵庫県・西原温泉）

A 投げハメで楽勝！

春麗で楽に勝つ方法といえば、やはり投げハメだろう。

弱キックで本田に飛び込み、着地したらすぐに投げる。対CPU戦だったら、この繰り返しで簡単に勝つことができるぞ。

飛び込んでもチョップで叩き落とされる場合は、少し離れて飛び込んでみようね。

2P対戦でハメを使うのはタブーだけど、CPUが相手だったら何も遠慮することはない。

Q コンピュータザンギにリュウ・ケンで勝つには？

使用キャラリュウで、コンピュータのザンギに勝てません。

足払いで転ばそうと思っても逆に転ばされ、少し離れた位置で波動拳を放つとドロップキック。ならば引きつけて撃てばと思えば足払い、ジャンプ攻撃はチョップで落とされ、最後はスクリューで負けてしまいます。

どうしたらザンギエフを簡単に倒すことができますか？

（北海道／チャマ）

A 波動拳で押しまくれ！

中間の間合いで波動拳

コンピュータザンギは、波動拳でガンガン押せば勝てるぞ。

確かに、距離が遠いとドロップキック、近いと足払いをくらってしまう。だったら、その中間の間合いで撃てばいいのだ。相手の足払いが当たらないギリギリの位置で波動拳を撃ち続ければ、簡単にピヨってくれるぞ。

ザンギエフ相手に足払いは禁物。向こうの足払いが速いので、逆に転ばされてしまうぞ。

遠いと波動拳を飛び越されて、しかもドロップキック。

近いと踏み込んだ足にコサックキック。もう少し離れて。

このぐらいの位置から波動拳を連打。飛び越そうとしても当たってしまうのだ。

ヒキョーなヤツ その③

リュウ・ケンのハメ技といえば、御存知ダーク。防御すれば投げられ、かといってボーっと突っ立っていれば、あっという間にピヨピヨ。ダークだけで勝って鼻たーかだかになっているヤツはおめでたい。

Q リュウ・ケンラッシュを防ぐには？

2P対戦で、リュウ・ケンの〝飛び蹴り→足払いOR投げ〟のケースでやられます。どうしたらいいか教えてください。

（大阪府／宮田裕介）

◆

リュウ・ケンがジャンプしてきたあと、足払いがくるのか投げにくるのかまったくわかりません。どうしたらいいのでしょうか？

（東京都／みにぃ）

A 投げか足払いか、間合いで見切れ！

ジャンプキックの位置で投げか足払いかを見切ることは、ちょっと困難。まぁ近かったら投げ、遠かったら足払いがくるとみていいだろう。着地の瞬間の行動で次のパターンを読め！

このジャンプキックで、投げか足払いかを見切ることはちょっと難しい。着地後の動きをよーく見よう。

距離が近かったら投げられるし、遠かったら素直に下段防御。

着地地点が遠くても、2〜3歩歩いて投げてしまうヤツもいる。

飛び込まれないのが一番！

相手にジャンプキックを許してしまった段階で、こちらはかなり不利。確かに投げ返せばいいのだが、初心者にはかなりツライところだ。

だったら、はじめから飛び込ませないようにすればいい。

飛び込んできたら 叩き落とせ！

Q ザンギエフでプレイしてますが、スクリューパイルドライバーがどうしても出せません。十字キーを1回転したらジャンプしてしまうのではないのでしょうか？

（岐阜県／長森炎上、超燃える！）

A 確かにザンギエフのスクリューは、十字キーを1回転させる必要があるが、ジャンプしなくても出せる。今号のストII道場で詳しく解析しているので、よかったら参考にしてね。男はスクリューだぜ！

スクリューこそザンギの魅力だ!!

Q ダルシムに近づけない！

僕はガイルを使用していますが、対ダルシム戦が苦手です。遠距離からヨガファイヤーを撃たれ、飛び込むとキックに撃ち落とされ、近づくことができません。（東京都／四ノ宮雄三）

◆

こっちがザンギエフで向こうがダルシムだと近づくことができなくて、あっさり負けてしまいます。何かいい方法を教えて。

（秋田県／物体X）

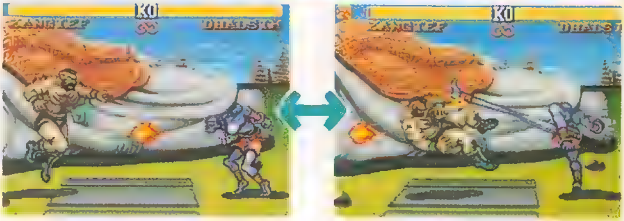
A じっとガマン、ひたすら耐えろ！

ヨガファイヤーをジャンプで避けたら立ち中キック、それを繰り返して相手を近づけさせることなく勝利してしまう、というのがダルシムの勝ちパターン。一度これにハマってしまったら、抜け出すことは容易ではない。

ダルシムは相手の体力をジワリジワリと削り取るような闘い方をする。というか、それしか勝ちパターンがないのである。

体力を一気に削る大技、連続技、三段攻撃などをもたない唯一のキャラなので、近づけば絶対にこちらが有利。近づくチャンスはいくらでもあるので、とにかくじっと耐えろ、としかいいようがない。

こうなったら終わりだよね



Q ヨガファイヤーハメから脱出するには？

2P対戦でダルシムと闘っていると、画面の端に追い詰められ、ヨガファイヤーを出されてそれを防御するとポイ！と投げ捨てられてしまい、一度ハマるとまったく脱出できません。

なんとか脱出する方法を教えてください。

（茨城県／黒忍者ケン）

A 無敵の必殺技で脱出できるぞ！

使用キャラが書いてないのでなんともいえないが、無敵の必殺技だったら、脱出することは可能だ。つまり、起き上がりの瞬間に昇龍拳かサマーソルトを撃てばいいってこと。その代わり春麗やブランカのような無敵の必殺技をもたないキャラは、脱出不可能となってしまう。

これは疑う余地もなくハメ技だ。もし相手が使ってきたら、「ヒキョー者！」とののしってよろしい。

Q ハメ技を返すには?

僕の友達のS君は、僕が転ぶとすぐに弱キックを連打して、起き上がった時(とき)に僕が防御しているとすかさず投げる、というハメ技を使ってきます。

おかげでS君との2P対戦では一度も勝ったことがありません。どうか秘策(ひさく)をお授(さず)けください。

(静岡県／大庭好晴)

A ハメ技で勝ってうれしいかっ!?

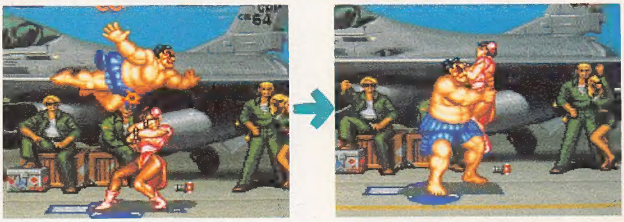
相手キャラが書いてないのでなんともいえないが、内容から察(さっ)するにリュウ・ケンだろうね。

ハメに関しての考え方は、まさに千差万別。いけないことだという人もいれば、別にいいんじゃない？という人も。その一方でどの技がハメなのか定義(ていぎ)はあやふやだし、使っている本人がハメだと気づいていない場合もある。

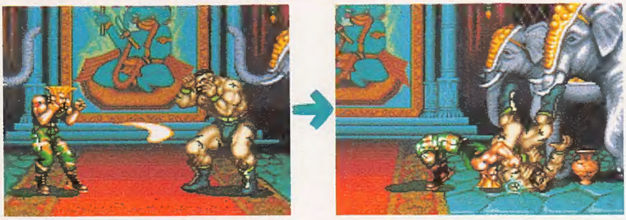
しかし、ザ・スーは声を大にしていう。「ハメだけで勝つのはヒキョーだ」と。確かに楽に勝てるが、それに慣れてしまうと一度ハメパターンが崩(くず)れたらもうメロメロになってしまう。

確かに相手がハメを使ってきても返せるが、やはり試合がつまらなくなるのも事実。ハメはよくないよ、やっぱ。

エドモンド本田の投げハメ



ガイルのソニック投げハメ



いちおー返せるが…

ここはじっとガマン。相手が立ち上がったら…。

向こうより先に投げてしまえ。でも難しい！

本誌のストII道場もよろしくね！

今回の〝ストII読本・必勝お助け編〟はいかがだったろうか。今後も本誌のほうでみんなの質問にどんどん答えていくので、楽しみにしててくれ。

当道場の門下生になるには、ハガキに質問事項を具体的に書いて送るだけ。その際、使用キャラ、相手のキャラ、ゲームのモード、1P勝ち抜き戦の場合はレベルなどを書かないとボツなので注意。採用された方には500BANKを進呈するぞ。

おっと、練習の時間が来ちまった。今日のメニューは〝立ちスクリュー100本セット〟か。よーし、やるぜェ！

(担当：ウメ)

宛先・〒108
東京都港区高輪2-19-13　NS高輪ビル　ソフトバンク株式会社
ザ・スーパーファミコン編集部
ストII道場　まで

永久保存版 ストII用語集

【ア】

アイガー
サガットのこと。タイガーショットを放つときの声が「アイガー」と聞こえるため、こう呼ばれる。

足払い
しゃがみキック。

アパ昇
リュウ・ケンのアッパー昇龍拳。

イカサマー
CPUガイルのサマーソルト。イカサマ・サマーソルトだから、略して「イカサマー」。

裏拳
ガイルの立ち強パンチ。

エド
エドモンド本田の略称。

オーラパンチ
春麗の立ち強パンチ。

おかまキック
エドモンド本田の立ちキック。

おちょくりキック
ブランカのしゃがみ弱キック。

親の総取りパンチ
エドモンド本田のしゃがみ強パンチ。

【カ】

カウンター
伸びてきた手足に攻撃を当てること。

かかと落とし(踏み)
春麗の鷹爪脚。

気絶
ダメージを受け、操作不能に陥った状態をいう。

キャラ勝ち(負け)
キャラの優越がはじめからわかっていること。

欽ちゃんキック
ブランカのジャンプ中キック。

くぐる
ジャンプした相手の下を歩いて反対側に回ること。

軍人
ガイルのこと。

削る
相手の体力を減らすこと。

ケツ落とし
1：本田のジャンプ弱キック。
2：リュウ・ケンのジャンプ強キックを、相手の背中に落ちるように当てること。

蹴り上げ
春麗の垂直ジャンプ強キック。

元キック
春麗のしゃがみ強キックのこと。

極道キック
ザンギエフの立ち中キック。

ごめんなさい
1：ブランカの防御姿勢。
2：ブランカの頭突き。
3：ダルシムの頭突き。

これですかキック
ブランカの立ち中キック。わからない人はエンディングを見ろ。

【サ】

サマソ
ガイルのサマーソルトキックの略称。

サル
ブランカのこと。落ち着きがないため、こう呼ばれる。

三角跳び
春麗、バルログが壁を利用して飛ぶこと。

ザンギ
ザンギエフの略称。

自家発電
ブランカのエレクトリックサンダー。

四天王
バイソン、バルログ、サガット、ベガのこと。

ジミー
ブランカのこと。由来はエンディングを見てのお楽しみ/

ジャブ昇
リュウ・ケンのジャブ昇龍拳。

小
弱系の攻撃。

小足
しゃがみ弱キックのこと。小足払いだから、略して「小足」。

小ドスコイ
本田の弱スーパー頭突き。

昇龍
昇龍拳の略称。

吸う
思いもよらぬ離れた間合いから相手をつかまえること。

スーパー
本田のスーパー頭突き。

すかす
立った状態で、足を上げて相手の足払いをかわすこと。

スカートめくり
ブランカの立ち強パンチ。

スクリュー
ザンギエフのスクリューパイルドライバーの略称。

ステルス
飛び道具がキャラをすり抜けて飛んでいくこと。

すまんチョップ
ダルシムの立ち中パンチ。

ストII

ストリートファイターIIの略称。

スラ
ダルシムのスライディング。「大スラ」といった具合に使う。

1000点昇龍拳
相手をギリギリまで引きつけて昇龍拳を撃つとスコアが1000点入り、ダメージも２倍となる。

ソニック
ガイルのソニックブームの略称。

ソニック投げ(ハメ)
ソニックを防御させての投げ。

ゾンビ
色違いのダルシムのこと。

【タ】

ダーク
リュウ・ケンの「しゃがみ弱キック連打から投げ」というハメ技。

大
強系の攻撃。

大足
しゃがみ強キックのこと。大足払いだから、略して「大足」。

だきしめ
エドモンド本田のさば折り。

竜巻
リュウ・ケンの竜巻旋風脚の略称。

タメ
必殺技を放つために十字キーを引いて貯えられたパワーのこと。

ダル
ダルシムのこと。

段平
サガットのこと。由来は……。

ちゃぶ台返し
１：ザンギエフのレッグスルー。
２：ブランカの立ち強パンチ。

中足
しゃがみ中キックのこと。中足払いだから、略して「中足」。

ちょっと待った
エドモンド本田のしゃがみ弱パンチ。

電撃
ブランカのエレクトリックサンダー。

ドスコイ
エドモンド本田のスーパー頭突き。

飛び道具
リュウ・ケンの波動拳、ガイルのソニックブーム、ダルシムのヨガファイヤー、サガットのタイガーショットのこと。

ドラえもん
コンピュータのガイルのこと。「ど・こ・で・も・サ・マー・ソ・ル・トぉ！」と言ってみよう。

鳥カゴ
端に追い詰めて、相手を脱出不可能な状態にすること。リュウ・ケンの波動昇龍拳など。

【ナ】

夏塩
春麗の垂直ジャンプ強キックのこと。正式名称は「夏塩蹴」。

逃げキック
後ろに斜めジャンプしながらキックすること。

二歩投げ
リュウ・ケンでジャンプキックから着地後に少し歩いて投げてしまうという技。

猫ひっかき
ブランカのしゃがみ弱パンチ。

根元昇龍拳
1000点昇龍拳の別名。昇龍拳が出始め（根元）でヒットするとスコアが1000点入り、相手に与えるダメージが２倍となる。

寝る
気絶すること。

のっかり
春麗の鷹爪脚。

のびーるパンチ
ブランカのしゃがみ強パンチ。

【ハ】

ハメ
ある一定の攻撃で相手を脱出不能に陥れること。

ヒッププレス
本田のジャンプ弱キック。

ヒヨコ
気絶したときにキャラの頭上をグルグル回るオブジェ。

ピヨピヨ
気絶した状態を指す。

ピンポンパン
三段撃ちの俗称。

踏み
春麗の鷹爪脚。

【マ】

間合い
相手との距離のこと。

まくる
相手の背中に落ちるようにジャンプキックで攻めること。

待ちガイル
下段防御の姿勢をとったまま、じっと動かないガイルのこと。

メカザンギ
色違いのザンギエフのこと。

もち上げ
ブランカの立ち強パンチ。

【ラ】

リュウ・ケン
リュウ&ケンのこと。

ローリング
ブランカのローリングアタックの略称。

ロケットキック
使用キャラリュウ&ケンで、ジャンプと同時に強or中キックで飛び込むこと。

ストリートファイターII

読本 必勝！お助け編

美しく勝つために

1992年 8 月21日発行（隔週金曜日発行）
第 3 巻第15号通巻40号特別付録
スーパーファミコンは任天堂の登録商標です
© CAPCOM